

## Posudek oponenta bakalářské práce

**Autor:** Monika Musilová

**Titul:** NARRATIVE IN COMPUTER GAMES  
Narativní postupy v počítačových hrách

**Vedoucí práce:** Mgr. Ing. Eva Ellederová

### Hodnocení:

Práce se skládá ze dvou částí – teoretické, kde autorka nabízí vysvětlení pojmu narativ a příběh, rozlišuje mezi lineárním a interaktivním narativem, popisuje nejběžnější žánry počítačových her. V praktické části aplikuje tyto poznatky na dvě počítačové hry. Určuje, jaké prostředky jsou použity při vyprávění příběhu, vytváří schémata dějové linie příběhu, analyzuje, do jaké míry je hra lineární či interaktivní. Téma je velmi pečlivě zpracováno, do textu jsou vhodně začleněny patřičné obrázky i grafy. Stanovený cíl práce autorka splnila bezvýhradně. Praktickou část bych však doplnila o osobní vhled – zahrnula bych hodnocení obou her z hlediska hráče (např. co mu přináší a co mu bere, jak vnímá dějovou linii, interaktivnost či lineárnost atd.).

Text je velmi přehledný, vyznačuje se vysokou mírou koheze i koherence. Po jazykové stránce je práce výborná, velmi čtivá. Sporadicky se vyskytuje chybné použití členů či interpunkce (např. ve větách vztažných adjektivních). Autorka volí převážně trpný rod, což zvyšuje míru objektivitu, místy však působí trochu strnule.

Styl práce vykazuje patřičnou mírou formálnosti. Graficky je práce na velmi dobré úrovni, text je doplněn vhodnými obrázky a grafy. Formální náležitosti splňují všechna kritéria.

**Bodové hodnocení:** 96

**Závěr:** Přes veškeré drobné připomínky práci hodnotím velmi kladně. Doporučuji ji k obhajobě a navrhuji hodnocení „výborně“.

**Otázka:** Jaké schopnosti rozvíjejí počítačové hry a co potlačují?  
(What skills can PC games develop and what skills can they suppress?)

